REPUBLIQUE ET CANTON DE GENEVE
Département de l'instruction publique, de la formation et de la jeunesse
Service écoles - médias

Médiathèque du SEM

Les robots

Bibliographie sélective

Novembre 2025

Cette bibliographie propose des documents destinés aux élèves et au corps enseignant des cycles 1 et 2 sur la thématique des robots et du codage

Table des matières

Fictions 1
Documentaires 5
Ressources audiovisuelles : fictions et documentaires 11
Codage et programmation (livres) 12
Codage et programmation (jeux) 15

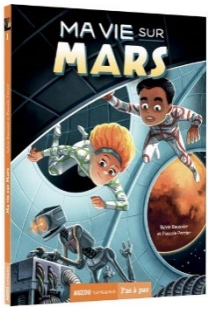
Retrouvez d'autres bibliographies ici : https://edu.ge.ch/sem/node/1681

Fictions

La dernière humaine
Lee Bacon
Seuil jeunesse, 2019, 296 p.

Sur une Terre débarrassée des humains, il n'y a plus ni guerre, ni crime, ni pollution et XR_395 vit parfaitement heureux. Mais sa petite vie de robot bien huilée bascule le jour où il rencontre… Emma, une fillette de 12 ans. La dernière humaine ! XR_395 devrait la dénoncer, mais Emma est tellement têtue – et futée ! – qu'elle parvient à semer le doute dans ses circuits. Les humains sont-ils aussi mauvais que le croient les robots ? Emma, en tout cas, semble adorable. Et s'il ne lui vient pas en aide, les robots tueurs n'en feront qu'une bouchée ! [http://www.seuiljeunesse.com]
BACO
8P

Ma vie sur Mars
écrit par Sylvie Baussier et Pascale Perrier
Auzou, 2020, 61 p., (Auzou romans)
Ma vie sur Mars : titre de série



Jade, 10 ans, vit avec sa maman et ses 25 robots. Son ami Nils, quant à lui, préfère les animaux. Ensemble, ils tâchent de s'occuper pendant ces longues semaines à voyager dans l'espace à bord d'un petit vaisseau spatial qui fait route vers la planète Mars. [electre.com]
BAUS
5P

Les enfants parfaits
Mariannick Bellot
T. Magnier, 2019, 44 p., (Petite poche)

Barnabé commande son clone en robot. La ressemblance est telle que personne n'arrive à distinguer l'enfant de la machine... [editions-thierry-magnier.com]
BELL
5P

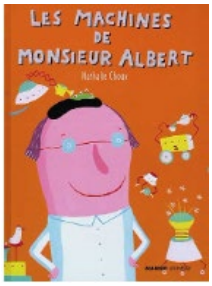
Robot sauvage en fuite
texte et ill. de Peter Brown
Gallimard-Jeunesse, 2025, 296 p.

Roz n'est pas un robot comme les autres. Reconditionnée pour travailler dans une ferme, elle n'arrive pas à oublier son île et surtout son fils adoptif, le jars nommé Joli-Bec... Alors Roz élabore un plan afin de regagner sa liberté. Mais, confrontée au monde qui l'a fabriquée, pourra-t-elle retrouver la vie qu'elle aime tant ? Après Robot sauvage, retrouvez Roz, déchirée entre son destin de machine et son humanité, dans un périple haletant et émouvant. Un hymne à la vie et à la beauté de la nature. [4e de couv.]
BROW [en traitement]
6P

Je veux une maman robot
Davide Cali
Sarbacane, 2007, [28] p.

Parce que sa mère est toujours absente, un enfant décide de se construire une maman-robot. Une maman-robot qui n'ira jamais au bureau, qui le protégera contre les grands qui lui volent son goûter, contre les chiens qui lui courent après dans la rue. Une telle maman sera enviée par tous ses camarades. Elle fera les devoirs, cuisinera les plats préférés, elle ne grondera jamais, mais surtout, elle n'ira jamais travailler. Mais pour les câlins, la maman-robot n'est pas vraiment l'idéal.
CALI
3P

Les machines de Monsieur Albert
texte et ill. de Nathalie Choux
Mango-Jeunesse, 1999, [30] p.



Tout le monde a des soucis, certains ont des solutions à tous ces embarras, d'autres ont recours à Monsieur Albert. Celui-ci construit des machines : des machines à câlins, des machines à faire les lits... Bientôt les gens n'ont plus rien à faire et à penser. Et puis un jour un enfant se met à sangloter, aucune machine ne peut arrêter ces larmes... (http://materalbum.free.fr)
CHOU
4P

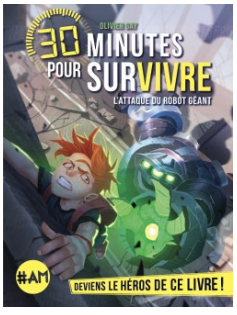
Une baby-sitter, non merci !
écrit par Mymi Doinet
Auzou, 2013, 25 p., (Auzou romans)

Pas question pour Lili et son petit frère de se faire garder par la baby-sitter... Tant pis si les parents sortent dîner, qu'ils les laissent seuls alors, ils peuvent se débrouiller ! Mais quelle surprise quand les enfants voient débarquer un robot en guise de baby-sitter ! Lili et Téo vont devoir le faire tourner en bourrique ! [4e de couv.]
DOIN
4P

Cool, un robot !
Michaël Escoffier, Matthieu Maudet
L'école des loisirs, 2023, [28] p., (Loulou & Cie)

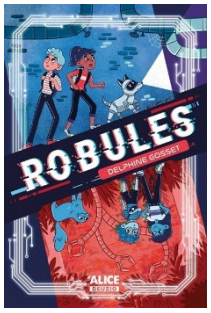
Un petit monstre fait croire à son copain que le lecteur est un robot qui obéit aux ordres envoyés par sa télécommande. [electre.com]
ESCO
2P

L'attaque du robot géant
Olivier Gay
Albin Michel-jeunesse, 2018, 150 p.
30 minutes pour survivre : titre de série



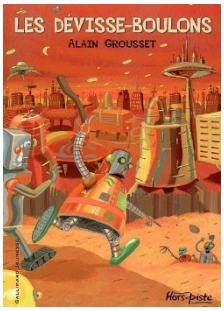
Tu t'apprêtes à rejoindre tes amis en centre-ville. Soudain, la rue s'ouvre en deux juste devant toi, et un gigantesque robot en sort, prêt à tout détruire sur son passage. Et malheureusement pour toi, c'est exactement là que tu te trouves. Tu dois réagir ! À partir de maintenant, chacune de tes décisions compte : tu as 30 minutes pour survivre ! [4e de couv.]
GAY
6P

Robules
Delphine Gosset
Alice, 2021, 255 p., (Deuzio)



En vacances chez leur oncle Niels, Hator et Suma passent leur temps en compagnie des voisins Phocus et Manus. Ensemble, ils tentent de dresser le chien robotique Zip. Un jour, Hator et Phocus disparaissent. Les deux autres comprennent que Zip leur a ouvert une porte les plongeant dans un univers parallèle peuplé de robots. [electre.com]
GOSS
7P

Les dévisse-boulons
Alain Grousset
Gallimard Jeunesse, 2006, 86 p., (Hors piste, 38)

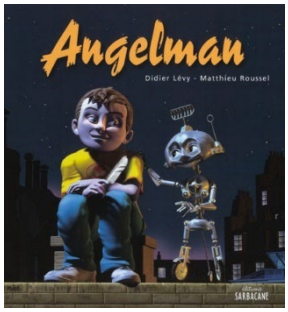


Au pays des robots, les Orions et les Vegas s'opposent pour la possession d'un terrain de jeu secret dont ils pensent chacun l'avoir découvert en premier. Chaque clan va devoir mettre en place une stratégie pour gagner : former une armée, mettre en place une infirmerie… (www.choisirunlivre.com)
GROU
8P

Seuls parmi les robots
Agnès Laroche
Rageot, 2019, [160] p., (Rageot poche)
Les mystères dont vous êtes le héros : titre de série

Tu es César, élève de 6e. Aujourd'hui, toi et tes camarades allez visiter le Dôme, où se déroule une exposition sur les robots. Vous allez découvrir Anibot, un petit robot hyper intelligent, en avant-première. Mais la visite commence mal : l'endroit n'est pas aussi joyeux que dans ton souvenir. Un peu effrayant, même. Des automates antiques aux visages menaçants, des robots flambant neufs qui ont l'air de constituer une armée… de quoi te donner la chair de poule. Alors que la visite commence, voilà qu'un orage éclate. Une panne de courant plonge la salle d'expo dans le noir. Quand la lumière revient, tu te rends compte de deux choses : Anibot et Jules, ton meilleur ami, ont tous les deux disparu. À toi de mener l'enquête et de prendre les bonnes décisions pour parvenir à résoudre l'énigme. [www.rageot.fr]
LARO
7P

Angelman
Didier Lévy
Sarbacane, 2010, [32] p.



Un jour, Arnaud croise le mystérieux monsieur Angel dans l'escalier de son immeuble. Alors qu'il l'aide à monter ses provisions chez lui, Arnaud apprend que ce vieil homme est en réalité Angelman, le premier des superhéros, aujourd'hui tombé dans l'oubli. De confidence en confidence, une belle amitié va naître entre eux.
LEVY
5P

Je suis un robot
Chika Osawa
L'école des loisirs, 2009, [26] p.

Le papa et la maman de Mika ne sont pas au courant. Pourtant il y a des indices ! Quand elle mange un gâteau, Mika tombe malade. Et puis Mika est forte, terriblement forte, comme le Super-Robot de la télévision. C'est normal : Mika EST un robot. Seul Popi, son doudou, connaît son secret. Heureusement, il ne risque pas de le révéler. Mais voilà que Mika doit passer une visite médicale à l'école, une radio. Son secret va être découvert ! Ses parents vont-ils l'abandonner quand ils découvriront qui elle est ? (www.ecoledesloisirs.fr)
OSAW
4P

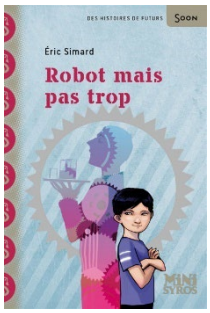
L'électronichien
Violette Pasques
Sarbacane, 2024, 1 vol. (non pag.)

C'est l'été. Seule dans la cuisine, Yoyo s'ennuie. Elle appelle sa copine Myrtille, qui a toujours de bonnes idées. Ensemble, elles se mettent à bricoler avec ce qu'elles trouvent dans la poubelle – sous le regard jaloux de Léonard, le grand frère de Yoyo. C'est ainsi qu'elles fabriquent un petit robot, illico baptisé Mélimélin, l'électronichien. Non content d'être beau et malin, Mélimélin est doué de la parole et encourage les talentueuses bricoleuses à aller plus loin… D'autres copines les rejoindront bientôt dans leur atelier avec de nouvelles idées, au grand dam de Léonard ! [editions-sarbacane.com]
PASC
4P

Ma super cyber maman
Laure Pfeffer
T. Magnier, 2022, 170 p., (En voiture Simone !)

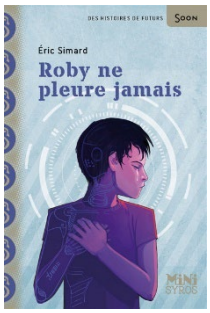
Margaux est souvent seule à la maison. Pour pallier à cela, elle commande une nouvelle maman sur Internet. A peine arrivé, l'androïde semble déjà parfait pour la petite fille qui s'attache rapidement à lui. [electre.com]
PFEF
7P

Robot mais pas trop
Eric Simard
Syros, 2010, réimpr. 2011, 2015, 42 p., (Mini Syros)



La nouvelle maison que les parents d'Adam Golden viennent d'acheter est ultra moderne, domotique et entretenue par une batterie de robots très performants et efficaces. Parmi ces serviteurs impeccables, il y a André, c'est-à-dire Androïde Nettoyeur Domestique Rarement Enervé. C'est une perle, cet André. Mais parfois les machines se détraquent et la vie devient rapidement un petit enfer parsemé de catastrophes domestiques. C'est ce que la famille d'Adam finit par comprendre à ses dépens. Adam se demande ce qui, dans son monde sophistiqué, différencie les humains des androïdes … De l'humour, de la fantaisie dans ce joli texte qui pose les questions de la dépendance et de la notion d'humanité : confier sa vie quotidienne à des machines est-il toujours souhaitable ? (http://www.ricochet-jeunes.org)
SIMA
6P

Roby ne pleure jamais
Eric Simard
Syros, 2014, réimpr. 2015, 44 p., (Mini Syros)



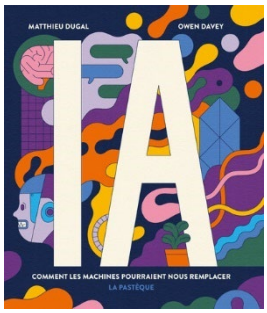
Roby est un robot très perfectionné, programmé pour éprouver des « sensations » : le chaud, le froid, la douleur, les picotements de la pluie sur ses joues. Ses créateurs le louent à une famille d'humains où vit Cyrielle, une jeune fille qu'il doit distraire et protéger... [4e de couv.]
SIMA
6P

Zita : **la fille de l'espace**
Ben Hatke
Rue de Sèvres, 2019, 223 p.

Après son sauvetage de Scriptorius, Zita devient une star internationale de la galaxie. Fatiguée par la célébrité, elle cède sa place à un robot imitateur le temps d'une escapade. Mais le robot prend goût au pouvoir et tente de prendre définitivement la place de Zita. [electre.com]
BD HATK
6P

Documentaires

IA : **comment les machines pourraient nous remplacer**
Matthieu Dugal, Owen Davey
La Pastèque, 2023, 1 vol. (non pag.)

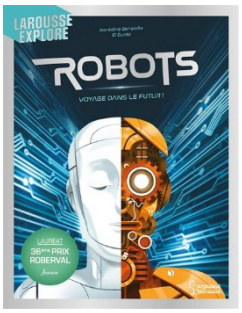


L'idée de créer un être vivant à notre image est un vieux rêve. Plus fort, plus intelligent, capable de prouesses, ce super humain a nourri l'imaginaire des écrivains et des cinéastes de science-fiction. Et même si nous sommes encore loin des robots de nos films préférés, la technologie qui pourrait les animer existe. Elle s'appelle l'intelligence artificielle : IA. [4e de couv.]
004 DUGA
7P

J'explore le monde numérique : **Internet, robots, cryptographie, programmation, intelligence artificielle....52 activités sans écrans**
Régine Poussin
Eyrolles, 2019, 271 p.

Aujourd'hui, tous les enfants sont confrontés au numérique dès leur plus jeune âge. Mais comprennent-ils comment ce monde fonctionne ? En connaissent-ils les bonnes pratiques, les pièges et les dangers ? Utilisent-ils les outils du numérique à bon escient, sans porter préjudice à leur image, à autrui ou à leur avenir ? Destiné aux 8-12 ans environ, ce livre leur apprendra à mieux appréhender le monde numérique qui les entoure, grâce à 52 activités sans écrans de nature très variée : activités manuelles, jeux, expériences, défis, contes... [Site de l'éd.]
004 POUS
7P

1000 méli-mélo : **robots**
[ill. de Raphaëlle Barbanègre]
Père Castor-Flammarion, 2016, [16] p.
Des mots et des images à mélanger pour s'amuser avec 1 000 robots rigolos ! [4e de couv.]
62 BARB
2P



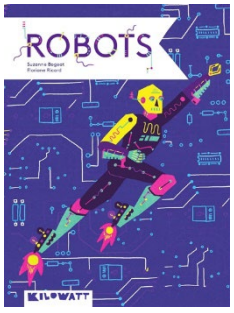
Robots : **voyage dans le futur !**
Norédine Benazdia, El Gunto
Larousse, 2022, 57 p., (Larousse explore)

Une découverte des robots et de leurs nombreuses utilisations, dans tous les domaines : robots ménagers, de transport, hospitaliers, explorateurs, entre autres. [https://www.electre.com]
62 BENA
8P

Des robots et des hommes : **la robotique et l'intelligence artificielle**
Sophie Blitmann, Céline Manillier
Les éd. du Ricochet, 2021, [36] p., (Ohé la science !)

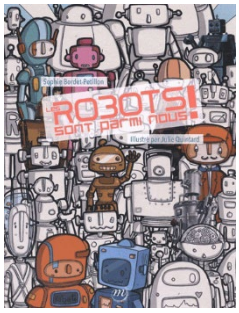
Aujourd'hui, les robots sont partout autour de nous : robots industriels, robots domestiques, drones, voitures autonomes… Mais savez-vous comment ils fonctionnent ? Qu'est-ce qui différencie une machine ou un automate d'un robot ? Et l'intelligence artificielle dans tout ça ? Aujourd'hui, les progrès sont tels qu'on peut converser avec un chatbot et qu'une équipe de robots est capable de battre de vrais joueurs de football ! Malgré ces prouesses, les robots ne sont pas encore doués de sentiments et ne peuvent réagir à une situation imprévue. Quel avenir pour les robots ? Remplaceront-ils les hommes ? [https://www.editionsduricochet.com]
62 BLIT
5P

Robots
Suzanne Bogeat, Floriane Ricard
Kilowatt, 2022, [24] p., (Histoire d'objet)



Programmés pour toutes sortes de causes, de l'agriculture à l'exploration de l'Espace en passant par les usines pour fabriquer tous nos objets, les robots sont devenus indispensables dans nos quotidiens. Ils peuvent aussi nous remplacer pour effectuer des tâches dangereuses ou délicates comme une opération chirurgicale ou accéder à des lieux inaccessibles. En Asie, particulièrement, les robots humanoïdes collaborent de plus en plus avec les humains, en apprenant aux enfants à chanter par exemple. On les appelle les cobots, les robots collaboratifs. Les robots bouleversent nos façons de vivre et nous allons de plus en plus les côtoyer. Ils impressionnent, fascinent, et surtout interrogent... [https://www.decitre.fr]
62 BOGE
6P

Les robots sont parmi nous !
Sophie Bordet-Petillon
Réunion des musées nationaux-Grand Palais, 2018, 39 p.

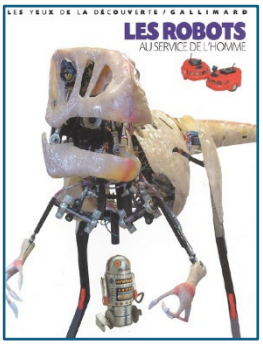


Dans notre vie quotidienne, au travail, à l'hôpital, à l'école, les robots sont parmi nous ! Mais qu'est-ce qu'un robot ? Pourquoi en fabrique-t-on et à quoi servent-ils ? Les robots ressentent-ils des émotions ? Ont-ils de l'imagination ? Ce livre te permet de découvrir leur monde étonnant et de t'amuser avec eux grâce à de nombreux jeux et activités. [4e de couv.]
62 BORD
5P

Les robots
Marine Breuil-Salles
Quelle histoire, 2024, 1 vol. (non pag.)

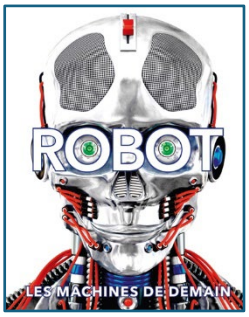
Les robots aident les humains dans leurs tâches quotidiennes depuis des décennies... Si si : lorsque tes grands-parents avaient ton âge, ils profitaient déjà de leurs services ! Alors plonge dans leur univers fantastique, depuis la création des premiers automates jusqu'au développement des robots que nous utilisons aujourd'hui. Ils équipent de nombreux foyers, entreprises, armées et hôpitaux en France, dans le monde et même dans l'espace... [4e de couv.]
62 BREU
6P

Les robots au service de l'homme
par Roger Bridgman
Gallimard, 2005, 72 p., (Les yeux de la découverte - Sciences et techniques - Gallimard, 104)



Ce documentaire abondamment illustré invite à la découverte du monde fascinant de la robotique. Plusieurs aspects de la spécificité du robot sont d'abord mis en lumière, tels que ses composants de base, ses origines, son lien avec la fiction et son évolution depuis les débuts de la robotique mobile au 20e siècle. L'ouvrage présente ensuite le rôle que les robots sont amenés à jouer dans divers domaines : usinage industriel, médecine, cinéma, loisirs et sports, arts, aviation, recherche scientifique, etc. La conclusion de cet album documentaire présente les possibilités et les limites avec lesquelles les roboticiens doivent composer actuellement. (http://www.livresouverts.qc.ca)
62 BRID
8P

Robot : **les machines de demain**
[Laura Buller, Clive Gifford, Andrea Mills]
Gallimard-Jeunesse, 2019, 160 p.

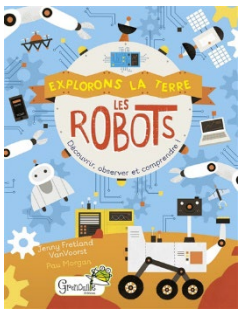


Les robots ont envahi notre quotidien et font rêver ou fantasmer. Cette encyclopédie présente un panorama aussi complet que possible de la robotique actuelle et de ses applications, pour nous initier à la robotique et nous aider à dépasser nos a priori sans être des admirateurs béats. Cet ouvrage traite de l'histoire de la robotique depuis les premiers automates jusqu'aux humanoïdes ou aux applications contemporaines : la maison, le travail, les transports, la santé, etc. Une passionnante galerie de portraits de robots ponctuée de focus sur des aspects techniques importants comme la locomotion, l'intelligence artificielle ou la programmation. Des mégabots, qui s'affrontent en combats singuliers, jusqu'aux microbots, capables de se promener dans notre corps, ce livre explore tous les aspects de ces nouvelles technologies qui vont révolutionner le monde ! [http://www.gallimard-jeunesse.fr]
62 BULL
8P

Les robots et l'IA
textes de Myriam Dandine
Milan, 2021, 37 p., (Mes p'tites questions)

C'est quoi, un robot ? Ça signifie quoi, IA ? Que feront les robots du futur ? 16 questions d'enfant pour partir à la découverte de ces machines très élaborées qui font partie de notre environnement. [https://www.decitre.fr]
62 DAND
5P

Les robots : **découvrir, observer et comprendre !**
Jenny Fretland VanVoorst, Pau Morgan
Grenouille, 2019, 64 p., (Explorons la Terre)



Une découverte des robots et de leurs rôles dans la société à travers des activités et des jeux, pour connaître leur fonctionnement et en construire un soi-même. [https://www.electre.com]
62 FRET
6P

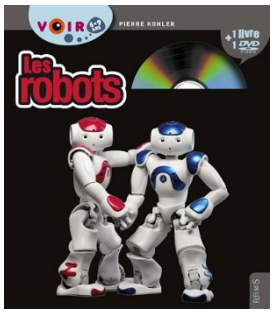
Les robots
[Rodolphe Gelin]
Le Pommier, 2017, 63 p., (Les minipommes, 55)

Antoine, jeune garçon vif et intelligent, est en fauteuil roulant suite à un accident de skate. Heureusement, il dispose chez lui d'une super équipe de robots pour l'aider et le distraire au quotidien. En l'absence des ses parents, et assisté de Sophie, son aide soignante, il va devoir faire face à de mystérieuses disparitions. Qui a volé la tablette de son père ? Et les lunettes de soleil de sa mère ? Épaulé par sa joyeuse bande de robots, il va piéger les cambrioleurs grâce aux aptitudes de chacun : Romeo, à la mémoire infaillible et à la sirène d'alarme tonitruante ; Idef-X, le robot chien intelligent, ou encore Gor-X, fort comme un singe… L'occasion de découvrir les intelligences artificielles, et de comprendre leurs fonctionnements. [www.editions-lepommier.fr]
62 GELI
6P

La robotique : **jeux et activités**
de Jenny Jacoby
Rue des enfants, 2021, 32 p., (Bouge tes neurones !)

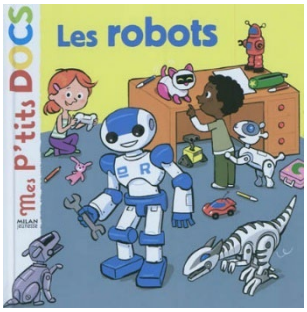
Des jeux et des activités illustrés pour comprendre les dessous de la fabrication et de la programmation des robots. [https://www.electre.com]
62 JACO
5P

Les robots
Pierre Kohler
Fleurus, 2016, 47 p., (Voir 6-9 ans)



Dans ce livre documentaire sur les robots, les premières pages s'intéressent à leurs origines historiques et à leurs caractéristiques communes. Les pages suivantes portent sur les robots utilisés à différentes fins comme les tâches domestiques, la production industrielle, les transports ou les services de santé. Viennent ensuite les robots qui servent lors d'opérations militaires, d'interventions en milieux hostiles et de missions d'exploration spatiale. On découvre ensuite les robots de compagnie, les robots qui « jouent » (échecs, soccer, ping-pong, etc.), les robots artistes et les robots au cinéma. La fin de l'ouvrage pose des questions intéressantes sur l'avenir de ces machines, comme « Les robots pourront-ils penser? » ou « Les robots nous domineront-ils un jour ? ». [http://www.fleuruseditions.com]
62 KOHL
6P

Les robots
texte de Stéphanie Ledu
Milan, 2016, 29 p., (Mes p'tits docs)



Un « p'tit doc » pour les curieux qui veulent tout savoir sur les robots : des animaux-robots en jouets aux robots chirurgiens en passant par les drones des armées, les machines automatisées n'auront plus de secrets pour les enfants. [http://www.editionsmilan.com]
62 LEDU
4P

Robots : **qu'est-ce qu'un androïde ?**
[écrit par Emmanuelle Kecir-Lepetit]
Gallimard-Jeunesse, 2023, [15] p., (Mes premières découvertes)

Des textes simples, des questions-réponses et des illustrations à observer avec plus de quarante volets à soulever pour découvrir les robots et comprendre leur rôle dans le quotidien des humains. [https://www.electre.com]
62 LEPE
5P

Les robots
textes de Myriam Martelle
Milan, 2017, 37 p., (Mes p'tites questions)

Une collection documentaire tout illustrée pour les 6-8 ans. Une approche renouvelée des grandes thématiques du genre. Les questions des enfants telles qu'ils se les posent. Des réponses simples et informatives pour tous les petits curieux qui aiment comprendre le monde qui les entoure. [https://www.decitre.fr]
62 MART
5P

Les robots
texte de Claudine et Jean-Michel Masson
Mango jeunesse, 2013, 59 p., (Qui sommes-nous ?)

Dans la cuisine, un robot s'active : il vide le lave-vaisselle, puis il arrosera les plantes. Très loin de là, sur la planète Mars, c'est aussi un robot qui prélève et analyse des roches et des poussières. Beaucoup plus près, c'est encore un robot qui garde la maison ou qui tient compagnie aux enfants. Certains de ces robots ressemblent à l'homme, d'autres à des animaux. D'autres enfin ne sont que des bras de métal ou des boîtes minuscules. Mais tous sont des machines perfectionnées, programmées pour s'adapter à des milieux très différents et remplir toutes sortes de tâches. [4e de couv.]
62 MASS
7P

Les robots et l'intelligence artificielle
écrit par Didier Roy et Pierre-Yves Oudeyer
Nathan Jeunesse, 2020, 31 p., (Questions ? Réponses !)

32 questions pour découvrir l'univers des robots et de l'intelligence artificielle. Sont notamment décrits leur histoire, leurs composants, leur fabrication et leur utilité. Le lecteur peut ainsi découvrir leur emploi dans l'espace, la reconnaissance des images et des sons, la machine de Vaucanson et les lois de la robotique. [electre]
62 ROY
6P

Copain des robots : **tout savoir sur la robotique**
Natacha Scheidhauer
Milan, 2023, 174 p., (Copain)

Une mine d'infos et des activités pour mieux comprendre en t'amusant. Des centaines de photos et illustrations. Machines « autonomes », intelligence artificielle… Découvre les rouages de la robotique et explore les enjeux de cette technologie. [4ème de couv.]
62 SCHE
7P

Génération robots : **le rêve devient réalité**
texte de Natacha Scheidhauer
Actes sud junior, 2015, 66 p.

Wall-E, R2-D2... Ces robots de cinéma sont devenus de vraies stars ! Dans la vie, les robots sont plus discrets ; pourtant ils sont partout et nous déchargent de tâches pénibles ou répétitives : robots industriels ou domestiques, drones, robots médicaux ou robots soldats... Une vraie «robolution» ! Mais jusqu'où prendront-ils la place de l'homme ? Celui-ci ne risque-t-il pas d'être un jour dépassé par ces créatures qu'il a lui-même engendrées ? [4e de couv.]
62 SCHE
8P

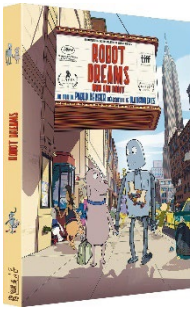
Les robots n'aiment pas l'eau
Philippe Ug
Grandes personnes, 2013, [16] p.

Un livre pop-up pour suivre un robot, rouillé par la pluie, parti consulter le docteur Ferraille. [Electre]
62 UG
4P

Robopop
Philippe Ug
Grandes personnes, 2018, [10] p.

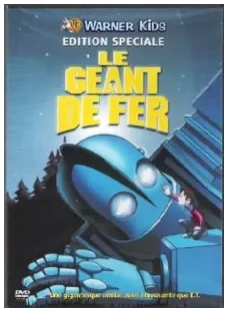
Un pop-up imprimé en sérigraphie mettant en scène cinq robots, Zoom, Radar, Néon, Tobor et Alu en expliquant leur rôle. [https://www.electre.com]
62 UG
4P

Ressources audiovisuelles : fictions et documentaires



Mon ami robot
un film de Pablo Berger
Wild Side Video, 2023, 1 DVD-Vidéo (99 min)

DOG, vit à Manhattan et la solitude lui pèse. Un jour, il décide de construire un robot et ils deviennent alors les meilleurs amis du monde ! Par une nuit d'été, DOG avec grande tristesse, est obligé d'abandonner ROBOT sur la plage. Se reverront-ils un jour ? [aker.ch]
791.43-252 BERG
3P-4P-5P



Le géant de fer
dessin animé de Brad Bird
[s.n.], 1999, 1 DVD (83 min)

Quelque chose de gigantesque se profile à l'horizon. Hogarth Hugues vient tout juste de sauver un énorme robot tombé du ciel. Le jeune Hogarth a désormais un très grand ami et un problème encore plus grand : Comment garder secrète l'existence d'un géant de 15m, mangeur d'acier (avec un penchant pour les voitures de la décharge qui sont délicieuses) ? Cette mission se complique encore plus lorsqu'un agent du gouvernement un peu trop curieux arrive en ville pour chasser « l'envahisseur alien » et que les forces terrestres, maritimes et aériennes des militaires américains sont envoyées pour démolir le géant. Résultat : une incroyable aventure faite de métal, de magie, mais surtout pleine de cœur. (allocine.fr)
791.43-252 BIRD
5P

Cascarita : [dans la série High Tech : **FILMARcito itinerante : janvier-juin 2025]**
Jim Barrera
[s.n.], 2020, 4 min

Un jouet à remontoir aide ses amis à abandonner leur dépendance aux énergies non renouvelables lorsqu'il est à court d'énergie. [ficq.udla.edu.ec]
https://laplattform.ch/?record=schweiz-224007&src=online&standort=GE
4P

Les jeux de Karlito le petit robot
réal. audio Jean-Daniel Mottet
RTS Radio Télévision Suisse, [2020], 7 min, (Les aventures de Millie D.)
https://laplattform.ch/node/22886
2P

Wall-E
réal. par Andrew Stanton
Walt Disney pictures & tv, cop. 2008, 93 min

La dernière créature sur une Terre désertée, rendue irrespirable par la pollution et les déchets, a été oubliée il y a 700 ans, c'est un petit robot qui se recharge au soleil. Obligée de quitter sa planète, l'humanité a laissé des montagnes d'ordures et parmi eux, un rescapé, Wall-E, dont la tâche est de compacter les déchets...Wall-E a une expressivité sidérante et sa curiosité l'amène à se comporter comme un archéologue esthète et fou de comédies musicales. Mais Wall-E se sent très seul et caresse souvent l'idée de tomber amoureux. L'occasion se présente quand un vaisseau spatial expulse un ravissant petit robot chercheur, prénommé E-ve. [rtsmedias.ch]
https://laplattform.ch/node/20969

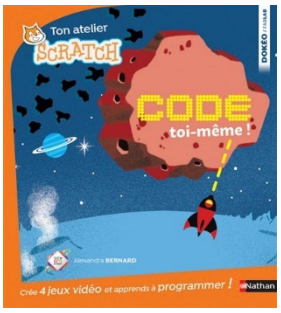
Les robots
prod. Tania Chytil
RTS Radio Télévision Suisse, cop. 2020, 57 min, (Y'a pas école ?)

« Y'a pas école ? » propose aux enfants et adolescents une heure d'émission du lundi au vendredi pour réviser les programmes scolaires autrement que sur les bancs d'école. Education aux médias, physique, biologie, histoire, tout y passe. Et en s'amusant. [rts.ch]
https://laplattform.ch/node/22885

Les robots sont-ils nos amis ? ; [suivi de] La programmation informatique
réal. David Montagne
france.tv studio, cop. 2021, 30 min, (C'est toujours pas sorcier)
https://laplattform.ch/node/30986
7P

Codage et programmation (livres)

Code toi-même !
Alexandra Bernard
Nathan, 2016, 127 p., (Dokéo)



Un livre avec 4 jeux à créer pour apprendre à programmer avec Scratch et créer ses propres jeux ! Une approche ludique de la programmation, qui repose sur un logiciel très simple, qui fait référence : Scratch- des vidéos tutos et toutes les ressources pour créer les jeux sur une page dédiée : http://codetoimeme.nathan.fr/un livre qui guide l'enfant pas à pas dans la création des jeux. [http://www.nathan.fr]
004 BERN
7P

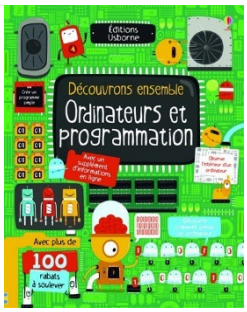
Python pour les kids
Jason R. Briggs
Eyrolles, 2018, réimpr. 2021, 331 p., (Pour les kids)

Python est un langage de programmation puissant, expressif, facile à apprendre et amusant. Il est compatible avec Mac, Windows et Linux. Python pour les kids donne vie à Python et t'emmène, ainsi que tes parents, dans l'univers de la programmation. Avec des trésors de patience, Jason R. Briggs te guidera parmi les bases, à mesure que tu t'essaieras à des exemples de programmes uniques et parfois hilarants, qui mettent en lumière des monstres voraces, des sorciers, des agents secrets, des corbeaux voleurs et d'autres curiosités du genre. [4e de couv.]
004 BRIG
8P

J'apprends à programmer avec Scratch : **la programmation simple pour les débutants**
texte Rosie Dickins, Jonathan Melmoth et Louie Stowell
Usborne, cop. 2016, 95 p.

Les informaticiens en herbe trouveront dans cet ouvrage attrayant destiné aux débutants tout ce qu'il faut savoir pour s'initier à la programmation avec Scratch, le langage de programmation graphique conçu pour les enfants et mis au point par le Massachusetts Institute of Technology (MIT). Libre et gratuit, Scratch est facilement accessible en ligne. Les enfants apprécieront l'approche simple et ludique du sujet et seront fiers d'apprendre à créer de simples animations et des jeux à l'écran. [http://www.usborne.com]
004 DICK
8P

Ordinateurs et programmation
[texte Rosie Dickins]
Usborne, cop. 2016, [14] p., (Découvrons ensemble)



Les enfants pourront s'initier de façon ludique à la programmation et comprendre le langage des ordinateurs avec ce livre attrayant plein de rabats et de surprises. Un sujet passionnant qui captivera les esprits curieux et entreprenants. Un excellent ouvrage pour aborder l'informatique et les bases de la programmation. Les jeunes lecteurs apprécieront l'approche simple et ludique du sujet. [http://www.decitre.fr]
004 DICK
8P

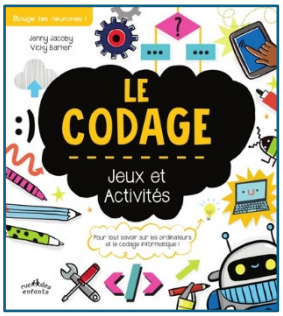
Estelle et Noé à la découverte des intelligences artificielles !
Julie Grollier, Camouche
Millepages, 2021, 31 p.

Pars à la rencontre des robots ! Qu'est-ce qu'une IA ? Est-ce que l'on peut créer un esprit artificiellement ? Et les robots dans tout ça ? Estelle et Noé sont des enfants bien curieux ! Ensemble, ils revisitent l'histoire de notre planète et révèlent les mystères du monde grâce aux sciences. Une exploration de l'histoire des ordinateurs et de la robotique pour les petits fans de technologies futuristes ! [4e de couv.]
004 GROLL
6P

Geek et savant : **toute la culture numérique en un clic !**
écrit par Mathieu Hirtzig et David Wilgenbus
Nathan, 2019, 79 p.

Quand deux experts décident d'écrire la «Bible» du numérique, cela donne Geek et Savant : toute la culture numérique en un clic ! Les étapes clés de cette vraie révolution, de Gutenberg à l'IA, les grands acteurs, de Jules César à Zuckerberg, les objets, des premiers ordinateurs aux smartphones, les lieux où tout se connecte, du garage au cloud, les défis : programmation, numérique et vie privée, écologie... [4e de couv.]
004 HIRT
8P

Le codage : **jeux et activités**
de Jenny Jacoby
Rue des enfants, 2022, 32 p., (Bouge tes neurones !)



Des jeux et des activités illustrés pour découvrir les secrets du codage et de la programmation. [https://www.electre.com]
004 JACO
6P

Apprends à programmer avec Scratch : **crée tes jeux et tes animations !**
par Liliane Khamsay et Claude Terosier
Gallimard-Jeunesse, 2016, réimpr. 2019, 59 p.

Savoir créer des animations ou des jeux sur son ordinateur. Apprendre à programmer d'une manière très simple. Voilà ce que propose ce guide d'initiation à Scratch, une plateforme d'apprentissage de codage ouverte à tous créée par un atelier du MIT Media Lab. Ce guide est l'ouvrage indispensable pour tous les programmeurs en herbe. Grâce à Scratch, un langage de programmation dynamique et visuel, il est possible de réaliser simplement des animations ou des jeux sur son ordinateur en multimédia. [http://www.librairie-gallimard.com]
004 KHAM
7P

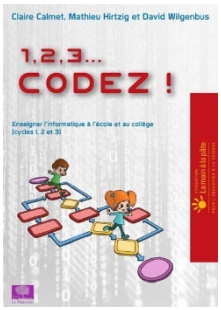
Hello Ruby : **[à la découverte du codage !]**
Linda Liukas
Glénat jeunesse, 2016, 111 p.

À la découverte du codage ! Associant une belle histoire pleine d'aventures et des petits exercices amusants, voici le premier ouvrage destiné aux enfants de 4 à 8 ans pour les initier à la logique du codage. Loin du manuel pratique pour apprenti geek, ce livre est une initiation narrative et ludique aux concepts de la programmation. En suivant dans ses aventures Ruby, une petite fille à l'imagination débordante, les enfants découvrent, à chaque étape de l'aventure, les premiers concepts de base et la logique de la programmation. [Source éditeur]
004 LIUK
5P

Mon atelier code : **[tout pour faire ses premiers pas en programmation informatique]**
Heather Lyons, Elizabeth Tweedale
Fleurus, 2017, 48 p., (Puissance 10)

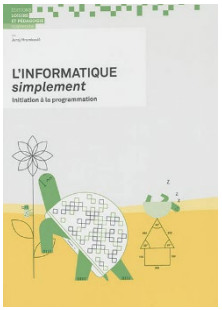
A quoi ça sert, le code ? C'est quoi, un langage informatique ? Pourquoi est-ce que mon ordinateur bugge ? Comment ça marche, un robot ? C'est quoi, un algorithme ? Grâce à ce livre, accessible dès 7 ans, les plus jeunes peuvent enfin s'initier au "coding". Ils apprendront ainsi les bases de la programmation et de la traque aux bugs ! Le truc en +Les activités et exercices pratiques proposés à chaque chapitre aident à comprendre, en toute simplicité et en s'amusant, le fonctionnement d'un code informatique et d'un algorithme. [4e de couv.]
004 LYON
6P

1, 2, 3... codez ! : **enseigner l'informatique à l'école et au collège (cycles 1, 2 et 3)**
Claire Calmet, Mathieu Hirtzig et David Wilgenbus
Le Pommier, 2016, 358 p.



Qu'il s'agisse de préparer les enfants aux métiers de demain, de les aider à comprendre le monde numérique dans lequel ils vivent – afin qu'ils soient en mesure d'agir sur lui et non de le subir –, de les sensibiliser aux enjeux de citoyenneté, ou encore de favoriser la coopération ou développer leur créativité… l'informatique doit être enseignée à tous, dès le plus jeune âge. Le projet « 1, 2, 3… codez ! » développé par la Fondation La main à la pâte, Inria et France IOI vise à initier les élèves et leurs enseignants à la science informatique, de la maternelle à la classe de 6e. Il propose à la fois des activités branchées (nécessitant un ordinateur, une tablette ou un robot) permettant d'introduire les bases de la programmation et des activités débranchées (informatique sans ordinateur) permettant d'aborder des concepts de base de la science informatique (algorithme, langage, information…). Un outil clés en main Ce guide pédagogique comporte : 3 progressions pour la classe (cycles 1, 2 et 3). [4e de couv.]
004(07) CALM

L' informatique simplement : **initiation à la programmation.[livre de l'élève]**
Juraj Hromkovic
Loisirs et pédagogie, 2020, 64 p., (Apprendre)



L'informatique simplement permet un enseignement orienté vers les compétences et fournit un cursus compatible avec les objectifs romands dans le domaine de l'informatique. Les compétences en sciences informatiques sont transmises et entraînées au travers d'exemples pertinents et de nombreux exercices.[4e de couv.]
004(007) HROM

Mon premier cahier d'activités sur la programmation : **Je découvre comment fonctionnent les ordinateurs et la programmation**
[Géraldine Zahnd Henchoz]
Digital Kidz, 2022, 43 p.

Ce cahier d'activités fait partie d'une série d'ouvrages adaptés aux jeunes enfants pour présenter les nouvelles technologies. Avec l'aide de leurs parents, ils découvriront au travers de textes et d'activités ludiques comment fonctionne un ordinateur et ce qu'est la programmation. [Digitalkidz.ch]
004(07) ZAHN

Codage et programmation (jeux)

J'apprends à coder avec Scratch : **85 cartes pour s'initier à la programmation**
Natalie Rusk
Eyrolles, cop. 2017, 1 jeu, (Pour les kids)

Utilisé par des millions d'enfants dans le monde, Scratch est un environnement de programmation simple et gratuit permettant d'initier les 8-12 ans à l'informatique. D'approche très visuelle, fonctionnant par assemblage de blocs de couleur, il existe en version française, sur Internet ou téléchargeable, pour PC, Mac et Linux. Pour apprendre à coder avec Scratch, ce coffret ludique et pédagogique comprend 85 cartes illustrées ainsi qu'un petit livret d'explications. Chaque carte d'activité propose au recto de réaliser une action simple, et fournit au verso la solution pas à pas. [https://www.eyrolles.com]
5P
JK-16

Premiers parcours codés
Nathan, cop. 2018, 1 jeu

Cet atelier autocorrectif propose des premières activités ludiques de décode, codage et déplacements sur un quadrillage. [https://www.nathan.fr]
1P
JK-16

Atelier quadricodage
André Jacquart
Nathan, cop. 2019, 1 jeu

L'atelier est conçu pour réaliser des parcours sur quadrillage en utilisant des pièces magnétiques de différentes natures et dont les quantités peuvent être imposées. [https://www.nathan.fr]
2P
JK-16

Je découvre le code dans l'esprit Montessori, sans écran : **des activités sans écran pour initier vos enfants à l'informatique**
Amélia Matar, Kimberly Smith
Eyrolles, cop. 2019, 1 jeu

Pour préparer votre enfant à ce monde toujours plus technologique, ce coffret ludique et pédagogique propose différentes activités d'inspiration Montessori, sans écran, qui lui feront découvrir le code et la culture numérique. [https://www.eyrolles.com]
1P
JK-16

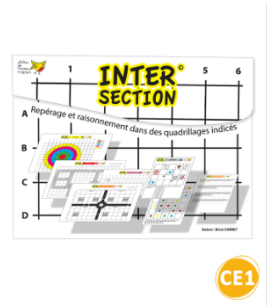
Poisson pilote : **choix et positionnement d'éléments dans une organisation définie**
Patrice Le Quérré
Atelier de l'oiseau magique, 2021, 1 jeu

Le jeu « Poisson-Pilote », destiné aux enfants à partir de 4 ans, a pour objectif de maitriser la gestion de diverses informations pour reconstituer (ou pour réorganiser) un banc de petits poissons, aux multiples critères : couleurs, graphies et formes. [https://www.oiseau-magique.com]
2P
JL-07

C'est parti pour un tour : **jeu d'observation et de compréhension de consignes simples et complexes, avec et sans inférences**
Véronique Chappel et Christine Monard
Ed. pédagogiques du grand cerf, 2017, 1 jeu

Ce jeu permet de travailler : la compréhension et l'exécution de consignes orales ou visuelles, la gestion de l'implicite et la déduction logique, les attentions visuelle et auditive, le vocabulaire mathématique de base (somme, autant, au moins…), le repérage spatial par le vocabulaire et la manipulation, la planification et l'organisation, la concentration, l'expression verbale. [https://www.grand-cerf.com]
3P
JL-10

Intersection : repérage et raisonnement dans des quadrillages indicés
Brice Carret
Atelier de l'oiseau magique, 2019, 1 jeu



« Intersection » est un jeu mathématique qui a pour principal objectif de se familiariser avec les quadrillages et le vocabulaire associé pour être en mesure d'identifier, de coder, d'utiliser des données, en vue d'opérer une reproduction, une mesure, un raisonnement. [https://www.oiseau-magique.com]
4P
JL-11

Code and go robot mouse : **activity set**
Learning Resources, [s.d.], 1 jeu

À droite, à gauche, tout droit, et de quelle droite parlait-on encore ? Seul celui qui programme correctement sa souris peut atteindre son objectif. La souris programmable permet aux plus jeunes enfants d'apprendre de manière ludique les langages utilisés pour contrôler la direction des robots. [Site de l'éditeur]
1P
JL-18

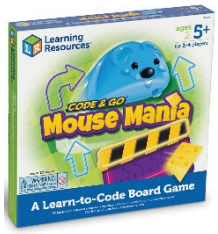
Galets pingouins : **initiation au codage**
Yellow door, 2018, 1 jeu

Une ressource tactile attrayant pour inciter à utiliser un langage directionnel et positionnel tout en stimulant la manipulation, les capacités de réflexion, la résolution de problèmes, la création d'algorithmes et la pensée logique. Autant de capacités qu'il est indispensable de maîtriser avant la pratique plus abstraite du codage sur des interfaces numériques. [Catalogue Asco & Celda]
1P
JL-18

Robocoding : **coordonnées et codage basique**
Interdidak, [s.d.], 1 jeu

Coder sans ordinateur ? C'est la meilleure façon de débuter ! Tourne les roulettes et place les robots sur le plateau. Apprend ainsi les coordonnées et tes premiers concepts de codage. [Site de l'éditeur]
1P
JL18

Mouse mania : **code & go**
Learning Resources, [s.d.], 1 jeu



Un jeu de stratégie dont l'objectif est de construire des séquences de codage tout en attrapant le plus grand nombre de fromages sur le plateau. Une introduction aux concepts élémentaires de programmation par le jeu. [Catalogue Asco & Celda]
2P
JL-18

The Bugs : **jeu de programmation**
Magik square, [s.d.], 1 jeu

Jeu de cartes coopératif et évolutif (4 niveaux : 3 ans, 5 ans, 7 ans, 12 ans), pour apprendre à coder et initier les enfants à la programmation. Les bugs sont de petits robots qui ont parfois des défaillances. Il faut alors les capturer pour pouvoir les réparer. [Catalogue Asco & Celda]
4P
JL-18

Let's go code ! : **kit d'activités de codage**
Learning Resources, [s.d.], 1 jeu

Un matériel pour créer des parcours, avec ou sans obstacles et objets spéciaux à ramasser, et « programmer » le chemin à suivre pour arriver d'un point à un autre à l'aide des cartes de codage. Pour s'initier au codage et apprendre à se repérer dans l'espace tout en bougeant et en collaborant. [Catalogue Asco & Celda]
2P
JL-18

Cubetto : **set de programmation**
Primotoys, 2019, 1 mallette
L'ensemble de jeu Cubetto inspiré par la pédagogie Montessori et le langage LOGO permet aux enfants de 3 à 6 ans de programmer un adorable robot de bois sans écran ni texte à lire. Les enseignants apprécient tout particulièrement sa polyvalence dans de nombreuses matières et applications. Il accompagne les élèves dans l'apprentissage socio-émotionnel, la pensée créative, les STEM et le tronc commun. [www.primotoys.com]
Initier les enfants dès 3 ans à la programmation grâce à un langage tactile sans écran.
004(07) MALL CUBE